

EFFECT OF MOBILE GAMES ON STUDENTS' CONCENTRATION AND ATTENTION ACTIVITY

Kaloyana Krumova-Tsoncheva

“St. Cyril and St. Methodius” University of Veliko Tarnovo, Bulgaria, kaloyana.krumova@abv.bg

Abstract: Very often in the school education system, it is observed that students after physical education and sports classes are excited, especially when they have participated in games. The variety and wealth of motor activity of the mobile games have an emotional impact on the participants. Through their diverse means and organizational methods, mobile games have a psycho-emotional impact. The competition, single combat, mutual aid, the pursuit of personal expression applied in the game, contribute to building psycho-physical qualities.

From the conducted preliminary studies, we did not find modern studies related to the concentration and attention activity of students. Mobile games with their variety of means and methods are used in all parts of sports activities and are applicable and accessible to every age contingent.

The purpose of the research is to check how rational it is to include mobile games in the lesson and, more precisely, what is their effect on the concentration and activity of the students' attention.

We used Bourdon's test, a modification with Anfimov's correction table, which as a specific stimulus (literal text) is closest to students' daily activities.

We conducted the research during the academic year 2021-2022 with students aged 10-12 from primary schools in Veliko Tarnovo, R.Bulgaria. 48 cases were studied before and 48 cases after playing the games - a total of 96 cases.

For a more complete coverage and differentiation of mobile games, we classified them into IV groups: organizing, general preparatory, relay, quiet and fun games. We divided each group of games into several types: games with the participation of all at the same time, with alternating participation, sports-preparatory games, relay games with one-time participation and with additional movements. We examined one game of each type, for a total of 8 games. The duration of the studied games was within 4-5 min., average number of plays 3-4 times.

From the research, after studying a large number of studied cases and obtaining high values for statistical reliability, we can conclude that mobile games are a rational means of relaxation and activation of attention in those involved.

Keywords: mobile games, concentration, activity

ВЛИЯНИЕ НА ПОДВИЖНИТЕ ИГРИ ВЪРХУ КОНЦЕНТРИРАНОСТТА И АКТИВНОСТТА НА ВНИМАНИЕТО ПРИ УЧЕНИЦИ

Калояна Крумова-Цончева

ВТУ „Св. св. Кирил и Методий”, България, kaloyana.krumova@abv.bg

Резюме: Много често в училищната образователна система се наблюдава, че учениците след часовете по физическо възпитание и спорт са възбудени, особено когато са участвали в игри. Разнообразието и богатството от двигателна активност на подвижните игри, оказват емоционално въздействие върху занимаващите се. Чрез разнообразните си средства и организационни методи, подвижните игри влияят психо-емоционално. Единоборствата, конкуренцията, взаимопомощта, стремежа към лична изява приложени в играта, допринасят за изграждане на психо-физическите качества. Подвижните игри със своето разнообразие от средства и методи намират приложение във всички части на спортното занимания и са приложими и достъпни за всеки възрастов контингент.

От проведените предварителни проучвания не срещнахме съвременни изследвания свързани с концентрираността и активността на вниманието при учениците.

Целта на изследването е да проверим доколко е рационално включването на подвижните игри в урока и по-точно, какъв е техният ефект върху концентрираността и активността на вниманието на учениците. Използвахме теста на Бурдон, модификация с коректурната таблица на Анфимов, която като специфичен дразнител (буквен текст) е най-близка до ежедневните занимания на учениците.

Изследването проведохме през учебната 2021-2022г. с ученици 10-12 годишна възраст от основно-образователни училища в гр. Велико Търново, Р.България. Бяха изследвани 48 случая преди и 48 случая след изиграване на игрите-общо 96 случая.

За по-пълното обхващане и диференциране на подвижните игри ги класифицирахме в IV групи: организиращи, общоподготвителни, щафетни, тихи и забавни игри. Всяка група игри разделихме на няколко

вида: игри с участие на всички едновременно, с посменно участие, спортно-подготвителни, щафетни с еднократно участие и с допълнителни движения. От всеки вид изследвахме по една игра, общо 8 игри. Времетраенето на изследваните игри беше в рамките на 4-5 мин., среден брой на изиграванията 3-4 пъти.

От направеното изследване, след поучените голям брой изследвани случай и получени високи стойности за статистическа достоверност, може да направим заключението че подвижните игри са рационално средство за отмора и активизиране на вниманието при занимаващите се.

Ключови думи: подвижни игри, концентрираност, активност

1. ВЪВЕДЕНИЕ

Съвременните тенденции във възпитанието, поставят необходимостта от търсене на такива форми и методи на работа, които да решават комплексно задачите за формиране на здравната, двигателната и познавателната активност на децата (Димкова & Петкова 2014). Много често в училищната образователна система се наблюдава, че учениците след часовете по физическо възпитание и спорт са превъзбудени, особено когато са участвали в предложените им игри. Разнообразието и богатството от двигателна активност на подвижните игри, оказват емоционално въздействие върху занимаващите се. И както отбелязва Р. Димкова (2020) всяко дете е самостоятелна личност с индивидуални предпоставки и собствено развитие, желаниа, надежди и настроения. Децата искат да бъдат активни, да се движат и да се радват.

Чрез разнообразните си средства и организационни методи, подвижните игри влияят психо-емоционално. Единоборствата, конкуренцията, взаимопомощ, стремеж към лична изява приложени в играта допринасят за изграждане на психо-физически качества.

Играта е отражение на действителността и взаимоотношенията в дадена дейност. Тя заема основно място в предучилищна, начална и средна училищна възраст, като постепенно се подчинява на учебната дейност, под влияние на която променя своя характер, форми на проявление, място и значение. Чрез играта децата влизат в активно взаимодействие с околния живот, включват се в него и усвояват жизнено важни взаимоотношения (Димкова & Петкова 2014)

Активното участие на възприятията, мисълта, въображението, вниманието, паметта и волята облекчава усвояването и усъвършенстването на разнообразни по характер двигателни действия. Многократното повторение на движенията по време на игрите води до изграждане на трайни двигателни навици, а тяхното изпълнение при различни ситуации и с различна интензивност осигурява вариативността им (Петкова, 2014:12).

От проведените предварителни проучвания, не срещнахме съвременни изследвания свързани с концентрираността и активността на вниманието при ученици.

2. МЕТОДОЛОГИЯ

Културно-образователната област “Физическа култура и спорт” е неразделна част от системата на общообразователната подготовка във всички етапи и степени на средното общообразователно училище. Осигуряването чрез нея знания, умения и отношения, формират физическата култура като важен компонент от общата култура на учениците, развиват и поддържат физическата им дееспособност, като ги подготвят за активен и здравословен начин на живот (Димкова, Р. 2019).

Целта на изследването е да проверим доколко е рационално включването на подвижните игри в урока и по-точно, какъв е техният ефект върху концентрираността и активността на вниманието на учениците. Използвахме теста на Бурдон, модификация с корактурната таблица на Анфимов, която като специфичен дразнител (буквен текст) е най-близка до ежедневните занимания на учениците.

На изследваните лица бе поставена задача в продължение на 100 сек. Да задраскат с кръстче две определени букви от текст, при изискване на задраскат максимален брой., без да допускат грешки. За грешка се прие пропуснати (не зачертани) букви, грешно зачертани и пропуснат ред. По време на работа над теста, бе използван като постоянно действащ дразнител дрибъл с баскетболна топка на място, на 4-5 метра зад пишещите. Тестът бе попълнен в началото на часа, непосредствено след което се изиграваше определена игра и веднага след играта се пристъпваше към повторно попълване на теста при същите условия.

Изследването проведехме през учебната 2021-2022г. с ученици 10-12 годишна възраст от Основно-образователни училища в гр. Велико Търново, Р.България. Бяха изследвани 48 случая преди и 48 случая след изиграване на игрите-общо 96 случая.

За по-пълното обхващане и диференциране на подвижните игри ги класифицирахме в IV групи: организиращи, общоподготвителни, щафетни, тихи и забавни игри. Всяка група игри разделихме на няколко вида: игри с участие на всички едновременно, с посменно участие, спортно-подготвителни, щафетни с

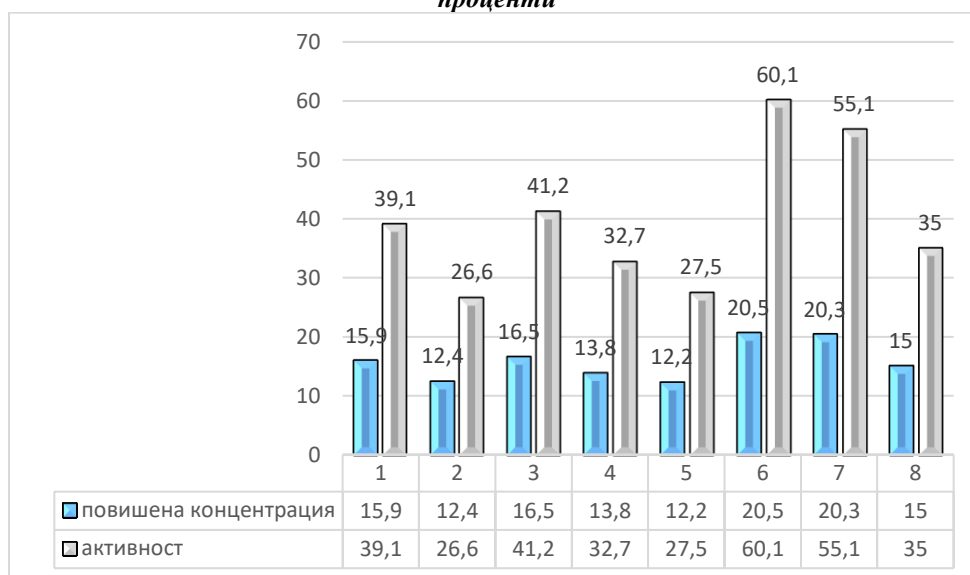
еднократно участие и с допълнителни движения. От всеки вид изследвахме по една игра, общо 8 игри. Времетраенето на изследваните игри беше в рамките на 4-5 мин., среден брой на изигравания 3-4 пъти.

3. РЕЗУЛТАТИ

При анализа на резултатите от тестовете за степента на концентрираност на вниманието на изследваните ученици проучихме според интензивността и качествата на извършената работа. За да направим сравнение на промените в концентрацията на вниманието след различни игри, промените в интензивността и качеството сведохме до единен критерий. Такъв критерий за промените (в %) приехме средната аритметична величина между промените в интензивността (в %) и промените в качеството (в %). Съотношението между количеството правилно начертани знаци и общия брой на допуснатите грешки приехме като коефициент за активност на вниманието.

Анализът на резултатите от всички игри и за всички направени изследвания показват, че концентрацията на вниманието след изиграните игри средно се е повишила с 16%, като качеството се е подобрило с 18,6% ($t=7,2$), а количеството на извършената работа е увеличено с 13,5% ($t=44$). Коефициентът на активност на вниманието се е повишил 39,4%. Положителните промени при отделните видове игри се движат в близки граници да тези величини (фиг.1)

фиг.1: Влияние на подвижните игри върху концентрираността и активността на вниманието в проценти



Източник: Петкова, Мирослава, М. Алексиева (2013) . Игрите в началното училище. изд. Фабер, Велико Търново, 157 с., ISBN: 978-954-400-953-3, COBISS.BG-ID - 1258090212

Легенда: 1-Търси другаря си; 2-Бягой по номера; 3-Издърпване в колона; 4-Празно място; 5-Ъглова топка; 6-Смесена шафета; 7-Вдигай-лягай; 8-Бягай около столове

От проведения сравнителен анализ на настъпилите промени при момичета и момчета след участието им, се наблюдава, че при мъжете са значително по-големи. Увеличена концентрация на вниманието при момчетата е с 18,2%, а при момичетата-14,2%. Активността на вниманието е с 47,4% при момчетата, и 33,4% при момичетата.

При анализиране на промените по групи подвижни игри, се наблюдава, че най-голям положителен ефект оказват шафетните игри. След участие в шафетни игри се увеличава концентрацията на вниманието с 20,1% и повишаване коефициента на активност на вниманието-56,2%. При другите групи игри- организираци, общоподготвителни, тихи и забавни, настъпилите промени са в близки граници. Увеличение на активността на вниманието от 32,6 до 35% и по-висока концентрация на вниманието с 13,8-15,2%.

Съпоставянето на промените при отделните видове игри се наблюдава, че игрите с участието на всички едновременно, оказват по-силно положително влияние върху вниманието при учениците, отколкото практикуването на игри с посменно участие. От направеното изследване установихме, че най-слабо влияние

върху вниманието на занимаващите се са оказали играта с организиращ характер и посменно участие “Бягане по номер” и спортна-подготвителната игра „Ъглова топка“. И при двете игри се наблюдават по-слаби промени при изиграването от момчетата. Само при изиграване на шафетна игра с допълнително натоварване, се наблюдават по-големи промени при момчетата спрямо момчетата.

Анализът на стандартното отклонение (Табл.1) по отношение качеството на извършената работа преди и след изиграване на игрите показва, че разсейването има сравнително големи стойности. Това се потвърждава и от стойностите на коефициента на вариация. Това според нас е в резултат на емоционалността на игровата дейност, която вади до подобряване на качеството на работа на занимаващите се. Наблюдават се и индивидуални случаи на отклонения от средните стойности. Според нас, отчетените индивидуални отклонения понякога дават основание да се правят субективни изводи, че след игра концентрацията на вниманието намалява и участниците стават по-разсеяни.

Таблица 1: Анализ на резултатите след статистическа обработка

ИГРИ		ПОКАЗАТЕЛИ	Преди играта			След играта			t	Pt
			x	s	v	x	s	v		
организиращи	1.,„Търси другаря си“	Допуснати грешки	5,15	4,43	86,1	4,20	4,22	100,4	3,17	0,99
		Зачертани знаци	81,8	13,0	16,0	92,8	14,3	15,5	12,9	0,99
	2.,„Бягай по номера“	Допуснати грешки	3,14	3,58	114	2,92	3,61	123	0,7	0,52
		Зачертани знаци	85,7	21,3	24,8	101,6	21,1	23,8	19,8	0,99
общоподготвителни	3.,„Издърпване в колона“	Допуснати грешки	3,64	3,23	88,7	2,92	3,53	120,8	2,88	0,99
		Зачертани знаци	81,0	13,5	16,7	91,6	12,2	13,4	13,6	0,99
	4.,„Празно място“	Допуснати грешки	3,14	2,35	74,0	2,65	2,65	100	2,13	0,96
		Зачертани знаци	91,9	17,0	18,5	102,9	21,5	20,9	14,3	0,99
	5.,„Ъглова топка“	Допуснати грешки	4,43	4,43	100	3,94	3,40	86,2	1,63	0,89
		Зачертани знаци	84,6	15,2	18,0	95,8	15,5	16,1	16,0	0,99
шафетни	6.Смесена шафета	Допуснати грешки	3,69	6,61	179	2,52	4,12	163,5	3,25	0,99
		Зачертани знаци	105	19,7	18,7	115	18,3	15,9	13	0,99
	7.,„Вдигай-лягай“	Допуснати грешки	4,53	5,17	111,	8,42	3,70	107,9	3,64	0,99
		Зачертани знаци	79,9	12,9	16,1	91,7	14,4	15,7	15	0,99
тихи	8.,„Бягане около столове“	Допуснати грешки	2,95	3,34	113	2,13	2,82	111,9	1,59	0,88
		Зачертани знаци	91,2	18,4	20,2	32,6	19,6	18,5	21	0,99

Източник: Петкова, Мирослава, М. Алексиева (2013). Игрите в началното училище. 2013, изд. Фабер, Велико Търново, 157 с., ISBN: 978-954-400-953-3, COBISS.BG-ID - 1258090212

X-средноаритметична величина; S-стандартно отклонение; V-коефициент на вариация; t-критерий на Стьюдент; Pt-гаранционна вероятност.

4. ИЗВОД

След поучените голям брой изследвани случай и получени високи стойности за статистическа достоверност, можем да направим следните изводи.

1. Подвижните игри са рационално средство за отмора и активизиране на вниманието при учениците.
2. Най-силно изразен за концентрация на вниманието е ефекта от щафетните игри.
3. Подвижните игри с участието на всички едновременно оказват по-силно положително влияние върху вниманието, отколкото игрите с посменно участие.
4. Сред участие на момчетата в игра активността и концентрираността на внимание се подобрява по-силно отколкото при момичетата.
5. Между степента на двигателното и емоционално участие в подвижните игри и промените в процеса на вниманието налице е пряка връзка. По-активното участие води до по-добри резултата.

ЛИТЕРАТУРА

- Давидов Д, К. Крумова-Цончева, Т. Давидова. (2016) Основна гимнастика, В.Търново, изд. Ай анд Би,; ISBN:978-619-7281-11-8
- Давидов Д, К. Крумова-Цончева (2015) Кратък гимнастически терминологичен речник, В.Търново, изд. Астарта, ISBN:978-954-350-220-3
- Димкова Р. (2020). Аз играя хандбал. стр. 108, I&B, Велико Търново, ISBN: 978-619-7281-65-1.
- Димкова Р. (2019). Практико-педагогически аспекти в хандбалната игра. I&B, Велико Търново стр.11, ISBN: 978-619-7281-31-6. COBISS.BG-ID 1293359588.
- Димкова, Р. И. Петкова (2014). Подвижни игри в началния курс. Методическо ръководство, I&B Велико Търново, с. 9-11, ISBN: 978-954-9689-66-2, COBISS.BG-ID 1254017764.
- Крумова-Цончева К (2015) Спортната подготовка при подрастващи спортисти-проблеми и приоритети; Велико Търново, изд. Ай анд Би; ISBN:978-619-7281-03-3 COBISS.BG-ID-1279866596
- Петкова, М., М. Алексиева (2019). Различия в проявлението на психоемоционалното състояние на ученици след приложение на игрови подходи. Годишник на НСА, Том 1, НК "Оптимизиране на педагогическия процес по баскетбол, волейбол, хандбал", С., стр. 342-347, ISSN:2682-9908
- Петкова, Мирослава, М. Алексиева, (2014) Зелена светлина за игрите. 2014, изд. Фабер, Велико Търново, 82 с., ISBN: 978-619-00-0156-0, COBISS.BG-ID - 1269277924
- Петкова, Мирослава, М. Алексиева (2013) . Игрите в началното училище. 2013, изд. Фабер, Велико Търново, 157 с., ISBN: 978-954-400-953-3, COBISS.BG-ID - 1258090212
- Петкова, М. (2014). Акценти в модулното обучение – игри и бадминтон. изд. Фабер, Велико Търново, 123 с., ISBN: 978-619-00-0157-7, COBISS.BG-ID – 1269362916
- https://www.researchgate.net/publication/376599913_The_Impact_of_Mobile_Games_on_the_Education_System_A_Critical_Analysis, 2024
- <https://www.scribd.com/document/422784170/THE-EFFECTS-OF-MOBILE-GAMES-TOWARDS-ACADEMIC-PERFORMANCE-docx>, 2024